

futuro
Suplemento de ciencias de **Página/12**
Año 18 / Nº 937 | 03 . 03 . 2007

25 AÑOS SIN PHILIP K. DICK

El gurú involuntario

Hace un cuarto de siglo que no está en carne y hueso, pero el fantasma de uno de los más grandes escritores de ciencia ficción de todos los tiempos sigue rondando los corredores de la imaginación técnica mundial. Profeta new age, filósofo posmoderno, comparado con Kafka y Borges, adicto a las anfetaminas, de brotes paranoicos y delirios mesiánicos, Philip K. Dick roza la inclasificación: de sus libros brotaron películas como *Blade Runner*, *Matrix* y *The Truman Show*, y anticipó el calentamiento global, la revolución sexual, los barrios cerrados, la exclusión social y los movimientos juveniles. Su figura excede el género de la ciencia ficción: Philip K. Dick es un género en sí mismo.

El gurú...

POR PABLO CAPANNA

Era el 2 de marzo de 1982 en Los Angeles, cuando los monitores del hospital de Santa Ana que controlaban los signos vitales del paciente Philip Kindred Dick lo dieron por muerto. Lo habían llevado de urgencia dos semanas antes, luego de que sus vecinos (los Pérez, una pareja de estudiantes mexicanos) lo encontraran caído en el piso de su casa de 408 East Civic Center Drive. Ultimamente vivía solo y apenas un par de horas antes otro vecino había alcanzado a verlo asomarse a la puerta para recoger el diario.

Dick apenas tenía 54 años, una edad que ya entonces se consideraba prematura para morir. Pero como se había pasado la vida abusando de su salud, parecía un desenlace bastante probable. Sus últimos días los pasó en ese estado de coma que él llamaba "semivida". Quizás anduviese vagando por el *idios kosmos*, su extraño mundo interior. Puede que siguiera escuchando esas voces que lo tenían en vela todas las noches, cuando soltaba ante un grabador el torrente de sus lecturas, especulaciones y delirios.

Desde entonces pasó un cuarto de siglo, pero la sombra de Dick sigue rondando por este mundo, antes y después de que *Blade Runner* o *Minority Report* llegaran a la pantalla, o que el espíritu de sus ficciones encontrara una de sus mejores expresiones en *The Truman Show*. Sus lucubraciones filosóficas, esas miles de páginas que había titulado "Exégesis", parecen convocar aun más atención que sus inquietantes novelas y cuentos. Mientras siguen surgiendo nuevas generaciones que se sienten atraídas por sus ficciones, hay quienes se empeñan en verlo como una suerte de profeta new age o filósofo posmoderno.

Pero si hay algo que hace de Philip K. Dick (1928-1982) un personaje inclasificable es precisamente la sinceridad con la cual era capaz de desautorizarse a sí mismo, y de paso a sus seguidores. En cuanto acababa de proclamar alguna Sublime Verdad, a veces de manera inconexa y contradictoria, era capaz de confesar que "todo eso se parece terriblemente a una novela de Dick". Llegó a dedicar numerosas páginas a destruir uno tras otro sus propios argumentos y explicar sus visiones místicas, usando las herramientas de la psicopatología, quizás el único campo de la ciencia que dominaba.



SI EL MISMO *SE* VIESE: PHILIP K. DICK SOÑO CON ANDROIDES ... Y TERMINO SIENDO UNO, IGUALITO AL ORIGINAL.

RECETA PARA UN ESCRITOR MALDITO

Philip K. Dick y su hermana gemela Jane habían nacido en 1928 de una de esas familias que hoy se llamarían "disfuncionales". Jane llegó a vivir apenas poco más de un mes, y Phil se pasó el resto de su vida convencido de que le faltaba algo así como la mitad de su ser.

A los veinte años quiso estudiar Filosofía, pero abandonó casi inmediatamente la universidad. Se hizo autodidacta y leyó vorazmente sobre temas filosóficos, históricos, religiosos y esotéricos.

En sus comienzos intentó escribir novelas al estilo de Flaubert, Proust o Joyce, pero ante el unánime rechazo editorial se vio obligado a recluirse en el gueto de la ciencia ficción, donde al menos podía ganarse la vida. Nunca logró (ni quiso) evadirse de él, a pesar de que su obra fue la primera de su género que fue admitida en el canon universitario. Desde entonces justificó una considerable cantidad de estudios, en Estados Unidos, Europa y la Argentina, incluyendo un libro de quien firma esta nota. Por su parte, Dick había asegurado alguna vez que si la ciencia ficción llegaba a caer en manos de los académicos, estaría perdida.

Su salud, tanto física como mental, siempre fue precaria. Era hipertenso y dependiente de las anfetaminas, que le otorgaban una monstruosa capacidad de trabajo. Un psiquiatra se las había recetado por primera vez en los años '50, cuando se creía que eran eficaces para las depresiones. Viviendo en el epicentro de la cultura hippie, fue inevitable que no dejara droga sin probar, aunque renegaba de sus experiencias, generalmente negativas. A lo largo de su vida sufrió ataques de pánico, estados depresivos y alucinaciones. Hizo dos rebuscados intentos de suicidio, de los cuales se arrepintió justo a tiempo para sobrevivir.

Sus alucinaciones más famosas fueron la visión de 1963, cuando vio a un dios celoso que lo espiaba desde el cielo, y la revelación de 1974, en la cual creyó haber sido elegido por una inteligencia artificial extraterrestre llamada "Valis" para recibir enseñanzas metafísicas. En los últimos meses de su vida buscó nuevos mesías: "Tagore", un supuesto salvador nacido en la India, y "Maitreya", cuya llegada anunciaba un dibujante inglés desde un lugar tan sospechoso como Hollywood.

Dick se identificaba con la izquierda y admiraba a Fidel, a Mao y al Che, pero también a Mussolini. Tenía a Nixon por algo así como su enemigo personal, y creyó ver una intervención divina en el caso Watergate. Estudió a C.G. Jung, el hermetismo y la gnosis: también fue uno de los introductores del I Ching en la cultura californiana y leyó cuanto pudo sobre psicología.

En 1971, su casa sufrió un misterioso atentado. Sus conocidas posturas políticas hicieron que todos buscaran la mano de los agentes de inteligencia, aunque el mismo Dick alentó las más variadas dudas sobre el hecho. En un momento llegó a admitir que él mismo había podido haberlo hecho todo.

En general escribía movido por la más imperiosa necesidad económica, alimentando colecciones de libros baratos y crudamente estandarizados como los populares ACE, que traían dos novelas cortas con dos tapas contrapuestas. Pero sólo un personaje como él sería capaz de introducir citas de Heráclito o Platón en las páginas de esa literatura de quiosco.

Sus novelas de ciencia ficción solían ser confusas y sus tramas se tornaban tan complejas que llegaban a ser insostenibles. Solía escribirlas forzando la marcha a fuerza de anfetaminas, café, Mozart o heavy metal. Sin embargo, aun en el momento en que amenazan con tornarse caóticos, sus textos siempre destellan con alguna idea original o una vuelta inédita.

Siguiendo este ritmo casi industrial de producción, agotó prematuramente sus fuerzas, pero produjo una obra descomunal: 36 novelas de ciencia ficción y 14 realistas; 6 antologías con más de 150 cuentos y tres libros de ensayo. A esto también hay que sumar el enorme manuscrito inédito de la "Exégesis", mezcla de diario y ensayo, que escribió durante la última década de su vida.

FAMA

Buena parte de la fama literaria de Dick se debe a que fue el primer escritor posmoderno en un género popular como la ciencia ficción, donde a nadie se le hubiese ocurrido buscar los temas del relativismo filosófico y las categorías del post-estructuralismo: la disolución del sujeto, la mezcla de géneros, la ausencia de los grandes relatos, la creciente confusión entre lo subjetivo y lo objetivo, entre el original y el simulacro. Los elogios de gente como Baudrillard le dieron carta de ciudadanía en el mundo de la Teoría francesa, y fue así como muchos se dignaron leerlo.

No poco contribuyó a su fama el hecho de que se lo presentara como un escritor maldito, adicto a las drogas, contestatario y un poco loco: desde los tiempos del romanticismo estas cosas suelen garantizar la beatificación literaria. Pero fueron el auge de la virtualidad y la Internet los que vinieron a proyectarlo como un profeta. Los videojuegos, *Matrix* y las comunidades virtuales le deben mucho, aunque Dick nunca los hubiera recomendado.

En un importante libro sobre la ideología de las tecnologías digitales, la virtualidad y la Internet (*Techgnosis*, 1998), Erik Davis le asigna mucho más espacio que a Deleuze, Foucault y Débord juntos. Pocos parecen haberse dado cuenta aquí, porque la división del trabajo intelectual no lo permite.

Uno de los descubridores de Dick fue el polaco Stanislaw Lem, quien lo llamó "visionario" e involuntariamente contribuyó a su fama esotérica. Luego vinieron aquellos que lo compararon con Kafka. Ursula K. Le Guin, valiéndose de su prestigio, quiso asociarlo abusivamente con Borges, y no faltó el crítico que se acordó de Cortázar. Más acertado parece haber estado Ricardo Piglia, para quien la contundencia y aun la chapucería de Dick recuerdan a Roberto Arlt.

LA REALIDAD DEL MUNDO

Es difícil saber si fue su patología o una poderosa creatividad lo que lo llevó a Dick a transmitirnos esa sensación de irrealidad que impregna sus novelas, haciéndose eco de sentimientos a los cuales alguna vez todos sucumbimos. Quizás hayan sido ambas cosas, aunque está claro que no hay tantos autores que sean capaces, como en *El grito* de Munch, de transmutar un estado depresivo o una tendencia paranoica en símbolos que despiertan ecos en el lector.

Sus personajes solían sufrir accesos de "desrealización". Veían disiparse los cuerpos y las formas, comenzaban a dudar de lo que veían o descubrían que estaban viviendo en una ilusión. Cuando la ilusión resultaba ser políticamente inducida, como ocurre en muchas situaciones dickianas, puede hacerse aun más inquietante y no ha dejado de serlo. *La penúltima verdad* (1964) todavía es capaz de inquietarnos, con su denuncia del poder que tienen los medios para deformar la historia.

Dick llegaba a dudar de que muchas personas que ejercen el poder o aun algunas de las que nos cruzamos por la calle fueran seres de carne y hueso en lugar de androides artificiales, y nos dejaba dudando. Veía al psicópata (una figura que abunda en el poder) como un "androide" incapaz de juicios morales y desprovisto de contemplaciones por los otros. Hasta llegó a sostenerlo con toda seriedad en una conferencia, cierta vez que estuvo a punto de matarse.

MAS FICCION QUE CIENCIA

A diferencia de esos escritores de ciencia ficción "dura" que exhiben sus doctorados en Física y no dejan de mencionar los proyectos de la NASA en que han participado, Dick era lo menos "científico" que pueda pedirse. De todos modos, hay que reconocer que era un verdadero maestro a la hora de crear palabras tan sugestivas como nebulosas. Cosas como el "efecto Rushmore", las "glándulas Hynes", las "radiaciones Hinkel", la "fase Hobart" o la "terapia evolutiva" no tenían ningún sentido científico, pero resultaban tan irresistibles para un público avezado a la jerga de los divulgadores como aquel famoso "infundibulum cronosinclástico" de Kurt Vonnegut.

Y sin embargo, Dick debe haber sido el único que anticipó, en más de una novela, el calentamiento global del planeta, y que profetizó la revolución sexual, los barrios cerrados, la exclusión social y los movimientos juveniles. En 1950, cuando escribió *Lotería solar*, imaginaba un mundo manejado por las corporaciones económicas y dominado por las supersticiones, donde el asesinato político era un recurso legítimo. Cuando escribía eso, todavía no existían las multinacionales y Kennedy ni siquiera era candidato.

Sus conocimientos eran precarios en materia de ciencias físicas, aunque por una necesidad casi pragmática se había formado una buena cultura psiquiátrica y farmacológica. En su momento tuvo un obsesivo interés por las teorías del "cerebro escindido" y la predominancia de un hemisferio cerebral sobre el otro.

Una de sus hazañas fue convertir la noción de entropía (un concepto de la termodinámica que venía fascinando a los escritores desde los tiempos de H.G. Wells) en una suerte de metafísica, que se adaptaba perfectamente a su visión del mundo material como caos y decadencia. Es la visión que lo hacía sentirse atraído por las doctrinas del gnosticismo pesimista.

Sin embargo, aun cuando las locuras de Dick han hecho correr tanta tinta, personalmente preferiría quedarme con el otro Dick, ese que solía aflorar aun en medio de sus desmesuradas divagaciones, con una envidiable sensatez.

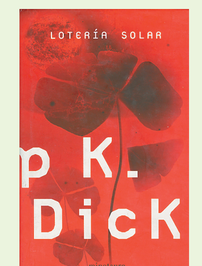
Una de sus novelas más siniestras, *Los tres estigmas de Palmer Eldritch*, comienza a pesar de todo con una frase que es un verdadero manifiesto humanista: "Considerando que estamos hechos tan sólo de polvo, hay que admitir que no es demasiado para empezar: no hay que olvidarse de esto. Pero, aun teniendo en cuenta estas cosas, entiendo que con un origen tan pobre, no lo estamos haciendo demasiado mal...".

Más cuerdo de lo que podría llegar a creerse, Dick escribió alguna vez que su personaje favorito era el señor Spock, aquel de *Viaje a las estrellas*. Admiraba su manera de tranquilizar al Capitán Kirk, cada vez que éste, visiblemente angustiado, exclamaba que el Enterprise estaba a punto de ser aniquilado. Entonces, el racionalista vulcano lo calmaba diciendo: "Calma, Capitán, es apenas un fusible quemado".

LOTERIA SOLAR

Philip K. Dick

Minotauro, 213 págs.



Híbrido de ciencia ficción y policial negro, tal vez el mérito más destacable de *Lotería solar* sea el de figurar como la primera novela de Philip K. Dick. Corría 1955 y un Dick pre-borgeano de 27 años diseñaba en esta pequeña novela –algo desprolija y escrita por encargo– un mundo de exclusiones blanqueadas y asesinatos mediáticos. Es el año 2203, rige la Federación de los Nueve Planetas e imperan las transnacionales a la par de un Directorio mundial. El dinero, ya extinto, es reemplazado por tarjetas magnéticas que además de servir de identificación permiten participar en un megasorteo por medio del cual sea quien sea puede terminar como Director del planeta. Con los riesgos que eso implica: ser liquidado por un asesino oficial elegido en una convención televisada. Como el Gran Hermano orwelliano, todo cae bajo la atención de las cámaras: desde la elección del verdugo a la persecución y posterior crimen político.

Leída en contraposición al presente, la novela salta a la vista por la centralidad de la magia y la superstición en el imaginario universo del siglo XXIII, que hasta algún punto se filtraron luego en películas como *Matrix* (Neo como el elegido) o *Minority Report* (la visión del crimen antes de que suceda).

La firma dickiana es distinguible: en *Lotería solar* está la denuncia a los abusos de poder y la sociedad norteamericana caricaturizada a través de hipérboles que se alternan entre el cálculo y la incertidumbre, la realidad y lo virtual, y una sensación de que todo puede pasar por realidad.

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON OVEJAS ELECTRICAS?

Philip K. Dick

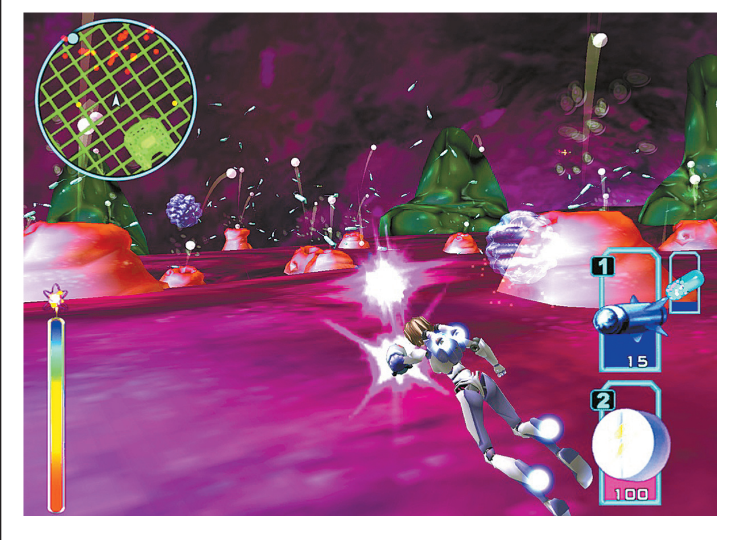
Edhasa, 246 págs.

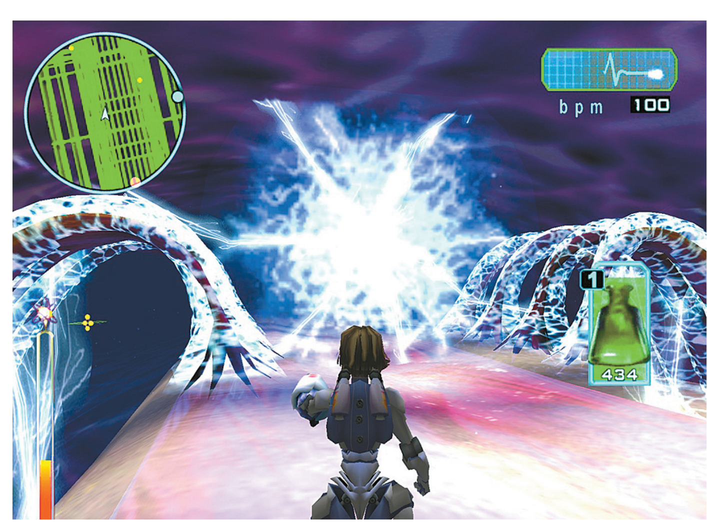


Considerada la obra dickiana por excelencia, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) no puede leerse sin ver *Blade Runner* (1982) y no se puede ver *Blade Runner* sin leer *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Es un hecho: de alguna manera el libro –más ácido e irónico– se complementa con el trabajo de Ridley Scott. Pero no lo son, al menos en algunos detalles: es el mismo racconto situado en un mundo cubierto de polvo radiactivo tras una guerra nuclear, un futuro gris y lluvioso (en el libro es 1992 y San Francisco, en la película Los Angeles 2019), en el que Rick Deckard –ex policía y cazador de bonificaciones)– despliega su misión: eliminar un grupo de Nexus 6, androides de última generación ("replicantes" en la película, "andrillos" en el libro) y de apariencia humana que huyen de la esclavitud.

Como en todo buen libro de ciencia ficción, no importa mucho lo que sucede *en* la trama (los androides, su búsqueda y huida de la humanidad) sino cómo se jacta, ironiza, critica la sociedad norteamericana (y mundial) de fines de los sesenta. Entendiendo esto, se puede ver a *¿Sueñan...* no sólo como uno de los trabajos literarios más importantes y de mayor peso en lo que inteligencia artificial respecta sino como un espejo donde cualquiera puede mirarse y encontrar allí la relación casi existencial (y deshumanizadora) con las máquinas, una crítica sarnosa a la evolución técnica y un llamado de atención sobre los límites difusos y cada vez más porosos entre lo natural y lo artificial que deja un interrogante pre knock out: ¿Rick Deckard era en realidad humano o un androide?

VIDEOJUEGOS SALUDABLES: "RE-MISSION", "IMMUNE ATTACK" Y "ESCAPE DE OBEEZ CITY"





Game over a la enfermedad

POR ENRIQUE GARABETYAN

Sea un cálido verano de playa o un gélido invierno de estudio, los locales de videojuegos suelen mantenerse constantes: siempre están rebosantes de adolescentes combatiendo invasores extragalácticos, corriendo carreras de autos o disparando al blanco en primera persona. En otros cíberes se ven multitudes de avezados jugadores que invierten tardes enteras en juegos de rol, vistiendo ropas de elfo o canjeando armas de orcos. Al fondo algún que otro fan conduce su avatar por las concurridas calles virtuales de Second Life.

Está claro que la ecuación "banda ancha + computadora hogareña + cíber + consolas de juegos" es ya parte del paisaje cotidiano de una amplia, creciente y global porción de familias. Y sin embargo, la mirada usual de padres y maestros todavía califica a los videojuegos en forma curiosamente unívoca y se resume en una frase: "son todos una adictiva pérdida de tiempo", pese a que algunos investigadores en temas de salud cada vez con más ahínco comienzan a ver a los jueguitos con otros ojos.

Aprovechando los adictivos principios y la lógica esencial de los videojuegos y tras adaptar algunos caracteres, o las misiones a cumplir, resulta que padres, médicos y pacientes pueden contar con una nueva y efectiva herramienta multiuso, que incluye desde aplicaciones oncológicas a ser un saludable instrumento contra el avance de la diabetes. Otros apuestan al uso lúdico de la PC para ayudar a controlar la epidemia de obesidad. Y hay un grupo creciente que aprovecha el medio para transmitir principios de biología y conceptos de medicina e inmunología.

MISION POSIBLE

Un ejemplo muy concreto y con resultados medibles es "Re-Mission" (*www.re-mission.net*). Se trata de un videojuego desarrollado por la organización HopeLab, dirigido a jóvenes pacientes con cáncer. Este juego de computadora está protagonizado por un nanorobot llamado Roxxi –controlado por el jugador– cuya misión es recorrer un cuerpo humano haciendo estallar, a puro rayo láser, grupos de rebeldes células cancerosas y colonias de bacterias oportunistas. Claro que las armas que porta Roxxi se cargan con un arsenal de antibióticos y drogas quimioterapéuticas y el juego se desarrolla en 20 niveles de creciente dificultad en los que hay que luchar con siete diferentes tipos de cánceres.

Lo interesantes es que el objetivo final no es sólo lograr que el enfermo oncológico logre tener una actitud mental positiva, sino contrarrestar una problemática característica que muestran muchos adolescentes enfermos de cáncer: su falta de adhesión a los tratamientos, algo que facilita la recurrencia del tumor.

Por eso, el juego termina destacando en forma sutil la importancia de mantener el régimen de medicamentos. Lo más llamativo es que en un estudio médico donde se probó en 375 pacientes de entre 13 y 29 años, se llegó a demostrar que quienes jugaban Re-Mission con frecuencia mostraban un mayor nivel de adherencia a los tratamientos con antibióticos y mantenían una más alta dosis de moléculas quimioterapéuticas en su sangre.

Y, por supuesto, se encontraron mejores niveles anímicos, ya que entendían mejor el proceso de la enfermedad y confiaban más en su capacidad para combatirla.

SUPERHEROES CONTRA LOS VIRUS

"Immune Attack" (*www.fas.org/immuneattack*) no es el nombre de un grupo de música Heavy, sino el proyecto que lleva adelante una comisión de la respetada Federation of American Scientists (FAS). Y se financia con un subsidio de 1,3 millones de dólares aportados por la Nacional Science Foundation.

Como en el anterior, esta opción también representa un viaje por el interior del cuerpo de una persona cuyo sistema inmune está en "stand-by". Y el jugador debe ponerlo en funcionamiento, o morir en el intento.

Cada nivel se desarrolla en diversos tejidos corporales y en el torrente sanguíneo y la misión del protagonista es descubrir cómo funciona el sistema y lograr activar sus diversos componentes. Por ejemplo, desencadenar una adecuada reacción de los linfocitos. Cuando se cumple con la consigna, se accede al nivel superior. Mientras tanto, el jugador se enfrenta a patógenos con forma de virus y bacterias en un escenario 3D y en primera persona.

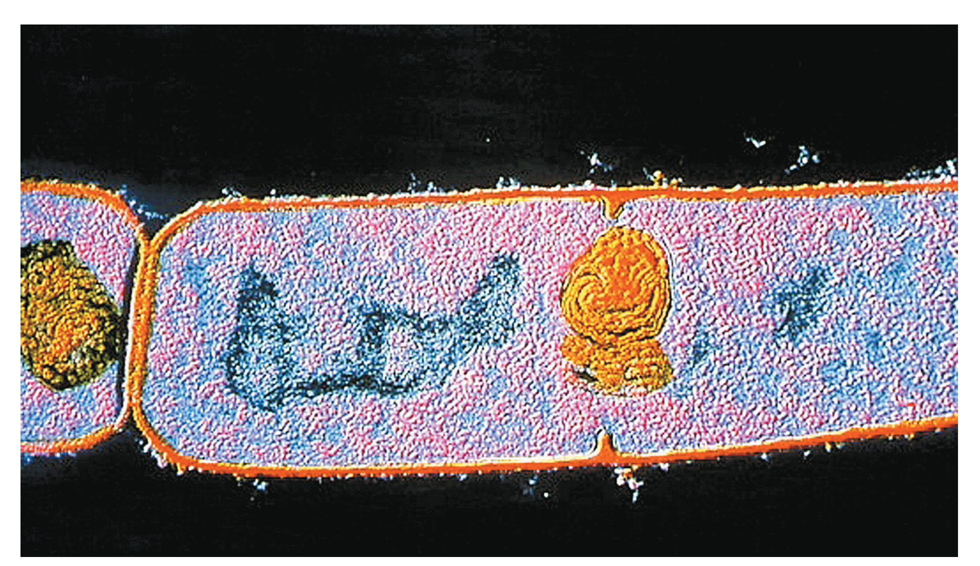
Otro videojuego que ya está siendo comercializado es "Body Mechanics" (*www.bodymechanics.tv*). La explicación de su aceptación es que en el Primer Mundo –y también en buena parte del Tercero– la epidemia de obesidad y de diabetes está en franco auge. Una de las versiones es "Escape de Obeez City" (algo sonoramente homónimo a "obesidad") y está dirigido a preadolescentes. Lo protagonizan un grupo de superhéroes que deben luchar contra villanos de nombres simbólicos como "Col Estorol" y "Betes II". El terreno donde se libran los combates es el cuerpo de Jack Decayd y si la Liga del Mal no es derrotada "Jack morirá pronto", advierte el narrador.

La creciente moda de los juegos saludables como Body... tiene un doble, aunque simple, motivo: la primera es que los videojuegos son un nicho de negocios que en un país como Estados Unidos mueve 12.500 millones de dólares por año. Y el segundo es que el 17% de los jóvenes norteamericanos ya son clasificados como obesos o con sobrepeso. La conclusión se cae de madura.

Mientras tanto, un reciente editorial del *British Medical Journal* daba cuenta de que los vilipendiados videogames se están mostrando como ayudantes efectivos para el tratamiento de una lista creciente de condiciones y de afecciones. Según el autor del artículo, el futuro más inmediato y promisorio se encuentra en el campo del tratamiento del dolor, especialmente el generado por quemaduras y heridas severas. Y lo justifica diciendo que el grado de atención que exigen parece ser lo suficientemente elevado como para hacer "olvidar" al jugador buena parte del sufrimiento. Por supuesto, esta habilidad los convierte en un recurso ideal para los pediatras. "Sin embargo –concluye el BMJ–, los ensayos van más allá y se están probando en casos de distrofia muscular, autismo, problemas de socialización y hasta en chicos con trastornos por Déficit de Atención/Hiperactividad".

Todo indica que los profesionales de la salud tendrán que aprender a recetar, también, una adecuada dosis de videojuegos.

LA IMAGEN DE LA SEMANA



A partir de ahora, a la anónima y ubicua bacteria *Bacillus subtilis* se la deberá mirar con otros ojos: científicos japoneses de la Universidad Keio de Tokio lograron escribir un mensaje dentro del mismísimo ADN de este organismo, un avance que, según se cree, podría conducir a una nueva era de computadoras orgánicas . El equipo liderado por Yoshiaki Ohashi codificó en binario el mensaje "E=mc² 1905!" antes de implantarlo en las bacterias. Y luego de unos días as comprobaron que aún estaba allí. Lo curioso es que el mensaje puede pasar de generación en generación, perdurando casi por cien millones de años. "Si quisiera podría guardar mi diario íntimo en estas bacterias; así mi historia sería capaz de perdurar durante miles y miles de años", aseguró Ohashi, exultante.